

SECOND LIFE EN EL AULA DE ELE: UN TÁNDEM VIRTUAL *SECOND LIFE AND SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE: A VIRTUAL TANDEM*

SABELA MELCHOR COUTO

UNIVERSITY OF ROEHAMPTON, LONDRES

BIODATA

Sabela Melchor Couto es profesora titular de ELE en University of Roehampton (Londres) desde 2008. Se licenció en Traducción e Interpretación por la Universidad de Vigo y obtuvo un Máster de Interpretación de Conferencia en Heriot Watt University (Edimburgo), donde posteriormente trabajó como profesora de ELE durante tres años. Actualmente está realizando su tesis doctoral, que se centra en el uso de herramientas de comunicación sincrónica para el aprendizaje de idiomas. Su principal interés investigador es estudiar el impacto que el uso de herramientas como Skype o Second Life puede tener en la dimensión afectiva del aprendizaje de idiomas. Ha participado en numerosos proyectos de innovación educativa entre universidades británicas y españolas.

RESUMEN

En este artículo se describe la experiencia tándem llevada a cabo entre 21 estudiantes de español de University of Roehampton (Londres) y 21 estudiantes de inglés de la Universidad de Cádiz en el mundo virtual Second Life. En primer lugar, se presenta una breve introducción a Second Life, destacando algunos de los trabajos de investigación más relevantes que hacen referencia a las aplicaciones educativas de este mundo virtual; seguidamente, pasa a describir la organización y desarrollo de este tándem virtual, que se desarrolló a lo largo de cuatro sesiones durante las que los alumnos se comunicaban oralmente en inglés y español. Finalmente se incluyen algunas de las reflexiones realizadas por los alumnos participantes, en las que hacen referencia a aspectos como la ansiedad o creencias de autoeficacia.

PALABRAS CLAVE: tándem virtual, Second Life, inmersión, ansiedad, creencias de autoeficacia.

ABSTRACT

This article reports on the virtual tandem developed in the virtual world Second Life between 21 Spanish students from University of Roehampton (London) and 21 English students from Universidad de Cádiz. The first part of the article is an introduction to the most prominent works published to date about Second Life and its potential for education and it is followed by an account on how this virtual tandem was organised; this experience consisted of four sessions in which the students were instructed to communicate orally in both English and Spanish. The last part of the article includes some of the comments made by the students, which refer to aspects such as anxiety or self-efficacy beliefs.

KEY WORDS: virtual tandem, Second Life, immersion, anxiety, self-efficacy beliefs

Las nuevas tecnologías revolucionan a diario las aulas de lenguas extranjeras. *Blogs, chats* e incluso *tweets* son ya parte del día a día de numerosos profesores de idiomas que se afanan en sacar el máximo partido a los medios que tienen a su alcance; cada vez son más los docentes que ven en el uso de aplicaciones como Skype un modo de acercar a sus aulas la realidad de la lengua que enseñan. A través de

estas y otras herramientas de comunicación sincrónica es posible incorporar actividades en las que nuestros alumnos interactúen con hablantes nativos del idioma que estudian.

Los mundos virtuales parecen ser la siguiente parada en esta senda tecnológica por la que transitamos. Su uso con fines educativos está cada vez más extendido, y no solo en el campo de la enseñanza de idiomas sino también en muchas otras disciplinas como las Ciencias Empresariales, la Psicología o la Ingeniería Informática⁴⁷. OpenSim, Home (Play Station 3), Active Worlds o Second Life son algunos de los mundos virtuales más conocidos.

En este artículo describiremos la experiencia llevada a cabo en este mundo virtual como parte de la clase de ELE entre alumnos de University of Roehampton (Londres) y de la Universidad de Cádiz durante el curso académico 2010-2011. En primer lugar, realizaremos una breve introducción a Second Life (SL) y sus usos con fines educativos y, a continuación, pasaremos a explicar en qué ha consistido la actividad en sí. Por último, concluiremos con una sección dedicada al análisis cualitativo de las percepciones de algunos de los participantes; veremos algunas de sus reflexiones con respecto a la dimensión afectiva del aprendizaje de ELE y el posible impacto que el uso de plataformas como SL puede ejercer en ella.

1. SECOND LIFE Y SUS APLICACIONES EDUCATIVAS

La asociación estadounidense de mundos virtuales (Association of Virtual Worlds) describe SL como un mundo construido por sus residentes por medio de avatares que dispone de actividad mercantil y de entretenimiento (Association of Virtual Worlds, 2008: 39). Cualquier usuario puede obtener un avatar de manera gratuita a través de la página web de SL y visitar las zonas de libre acceso de este mundo virtual, en el que podrá interactuar con otros avatares a través de las aplicaciones de chat o de voz sobre IP. Sin embargo, es necesario pagar un abono anual para poder adquirir un terreno propio; cada vez son más los docentes que se organizan para comprar terrenos y alquilar pequeñas parcelas, una opción considerablemente más asequible que comprar una isla⁴⁸.

SL es el mundo virtual más utilizado en el sector educativo (Warburton, 2009: 416). Tanto es así que en la página oficial de SL encontramos una sección dedicada a docentes⁴⁹, además de un directorio de algunas de las instituciones educativas

⁴⁷ Las publicaciones presentadas por Kirriemuir (2010), De Freitas (2007, 2008) y Dalgarno *et al.* (2011) ofrecen una exhaustiva revisión de algunas de las aplicaciones educativas que se han desarrollado en SL y otros mundos virtuales hasta la fecha.

⁴⁸ Es posible alquilar una parcela en *EduNation Island III*, la isla de la asociación de aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, EUROCALL

⁴⁹ <http://education.secondlife.com/>

presentes en SL⁵⁰. Son ya numerosos los estudios publicados sobre las posibles aplicaciones didácticas de mundos virtuales como este (De Freitas, 2007; Salmon, 2009; Warburton, 2009; Hew y Cheung, 2010) y algunos autores como Molka-Danielsen *et al.* (2007), Henderson *et al.* (2009) o Schneider & Panichi (2009) han destacado el potencial que SL ofrece especialmente para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Warburton (2009) destaca algunas de las características que hacen de SL una herramienta enormemente atractiva para la enseñanza de numerosas disciplinas. Entre ellas está la inmersión, que permite que nuestros estudiantes interactúen en entornos que no existirían en el aula y que, según este autor, puede tener un importante impacto afectivo y motivador en el alumno (*ibid.*: 421). Por otro lado, el hecho de que los usuarios no estén físicamente presentes sino únicamente representados por sus avatares proporciona un anonimato que puede ser interesante para el aprendizaje de idiomas. Esto es algo en lo que ya repararon Henderson y sus colaboradores (Henderson *et al.*, 2009: 466), que explican que la presencia virtual de los usuarios puede reducir la presión bajo la que a menudo se encuentran los alumnos "Virtual presence can result in reduced apprehension and embarrassment that otherwise can impede experimentation such as through role playing". El usuario se siente en cierta manera "escudado" por su avatar, lo cual puede reducir el miedo a cometer errores o a ser juzgado negativamente por ello.

En vista del potencial que los mundos virtuales podrían tener para la enseñanza de lenguas extranjeras, se han ido formando una serie de grupos de investigación que se dedican a estudiar y experimentar en este campo. Estos son algunos: EUROCALL cuenta con el *Virtual Worlds Special Interest Group*; VILLAGE (*Virtual Language Learning and Group Experience*) organiza cursos de formación gratuitos para profesores de idiomas que quieran aprender a usar SL en sus clases; Avalon (*Access to Virtual and Action Learning Live Online*) y NIFLAR (*Networked Interaction in Foreign Language Acquisition and Research*) son dos proyectos financiados por la Comisión Europea que tienen como objetivo promover la innovación en la enseñanza de lenguas a través del uso de mundos virtuales.

Por otro lado, dado este creciente interés en el uso de SL como herramienta educativa, Moodle cuenta ya con una aplicación compatible con SL, SLOODLE, que ofrece una serie de herramientas que se pueden utilizar de manera sencilla en SL: el Quiz Chair permite crear breves tests o cuestionarios en Moodle y exportarlos a SL; con el Chat Logger podemos guardar las conversaciones que los alumnos mantienen a través de la herramienta del chat; y Choice es una aplicación con la se crean encuestas a las que los alumnos pueden responder desde SL.

⁵⁰ <http://edudirectory.secondlife.com/>

2. CREACIÓN DE UN TÁNDEM VIRTUAL INGLÉS-ESPAÑOL EN SECOND LIFE

En la actividad que aquí se presenta, SL fue el entorno elegido para llevar a cabo un intercambio virtual entre estudiantes nativos de español y de inglés de University of Roehampton (Londres) y la Universidad de Cádiz respectivamente. El objetivo era que ambos grupos de alumnos se comunicasen oralmente en la lengua extranjera que estudian (español o inglés) con un hablante nativo de la misma. El uso de esta plataforma nos permitió superar una serie de limitaciones con las que a menudo nos encontramos en el aula de ELE, como la distancia geográfica, que con frecuencia nos impide ofrecer a nuestros alumnos la posibilidad de conversar con hablantes nativos de la lengua que estudian. Del mismo modo, el uso de esta plataforma hizo posible que esa interacción con hablantes nativos fuese individualizada, es decir, que cada uno de nuestros alumnos tuviese un compañero nativo con el que practicar y, por último, nos permitió rebasar las paredes del aula y poder realizar actividades que no serían posibles de otro modo.

Por otro lado, con respecto a la dimensión afectiva del aprendizaje de lenguas extranjeras, abordamos esta experiencia como un estudio preliminar para observar el comportamiento de variables como la ansiedad, la autoeficacia o la motivación. ¿Es posible que al comunicarse en un entorno virtual en el que los alumnos no están físicamente presentes experimenten menos ansiedad al hablar en la lengua extranjera? ¿Tendrá esto una repercusión en las creencias de autoeficacia de los alumnos? ¿Aumentará su motivación? A continuación, pasamos a describir la dinámica y organización de la actividad en cuestión.

Nuestro intercambio virtual se desarrolló entre febrero y marzo de 2011 y tuvo una duración de seis semanas en las que los alumnos completaron un total de cuatro actividades. Participaron un total de 21 alumnos del primer y segundo curso del Grado en Lenguas Modernas de University of Roehampton (Londres) y el mismo número de alumnos del primer y segundo curso del Grado de Estudios Ingleses de la Universidad de Cádiz. Los alumnos se organizaron en parejas bilingües en función de su disponibilidad y recibieron instrucciones de completar una actividad de interacción oral en SL cada 7-10 días fuera del horario lectivo. Los alumnos tendrían que hablar al menos treinta minutos en cada una de las lenguas (inglés y español) y para ello deberían contar con un ordenador relativamente moderno, una conexión a Internet razonablemente rápida y auriculares con micrófono.

Al finalizar cada una de estas actividades, los alumnos deberían grabar un audio-resumen en la lengua extranjera en el que explicarían cómo se había desarrollado la sesión con su compañero/a, de qué habían hablado y si se había producido algún problema técnico. Tanto en el caso de los alumnos españoles como de los ingleses, estos audio-resúmenes formaban parte de la evaluación de una de sus asignaturas. Por otra parte, los alumnos deberían contestar, esta vez en su lengua materna, a tres preguntas con respecto a la confianza con la que había afrontado cada tarea, si la

ausencia física había tenido algún efecto en su actuación y cómo se habían sentido ante la posibilidad de cometer errores en la lengua extranjera.

Todas las actividades excepto la última tuvieron lugar en el Campus Virtual de University of Roehampton en SL. En esta isla se crearon una serie de zonas acondicionadas para que los alumnos pudieran reunirse y conversar con total privacidad; en total se instalaron tres pequeñas islas con sus *bungalows*, tres casas-árbol, una casa a la orilla de un lago y una aldea con cinco cabañas.



El diseño de las actividades se llevó a cabo de manera que las exigencias técnicas y los costes fuesen mínimos: el formato utilizado en todas ellas consistía en la creación de pantallas en las que el alumno podía seguir una serie de preguntas diseñadas para guiar la conversación con un simple clic; además, en cada uno de los puntos acondicionados para llevar a cabo la actividad se instalaron también dos pantallas planas en las que se podían visualizar dos videos relacionados con la temática de la actividad en cuestión.

Todos los objetos y estructuras utilizados para poblar la isla y crear los puntos de conversación fueron adquiridos en la sección de compras de SL, SL Marketplace, de

manera casi gratuita⁵¹. Las actividades se organizaron en torno a temas que pudieran ser de interés para los alumnos y sobre los que la mayoría pudiese tener una opinión formada.

Los temas elegidos fueron los siguientes:

Actividad 1: Estereotipos

Actividad 2: Vamos al cine

Actividad 3: Las redes sociales

Actividad 4: De viaje por Second Life

La actividad de estereotipos tenía como objetivo que los alumnos conversaran sobre la veracidad de clichés comunes sobre españoles e ingleses y fue complementada con dos videos relacionados. En la actividad número dos se invita a los alumnos a asistir a un "cine" en el que pueden ver tráilers de distintas películas y series tanto de habla hispana como inglesa con el fin de que intercambien opiniones sobre las mismas así como sobre sus gustos cinematográficos. En la actividad número 3, "Las redes sociales", se presenta a los alumnos una serie de preguntas sobre la seguridad y privacidad de los datos contenidos en los perfiles de redes como Facebook. El material complementario en este caso consistía en el tráiler de la película "La red social" y un extracto de los informativos de TVE en el que se mencionan casos en los que el mal uso de este tipo de redes sociales por parte de los usuarios ha tenido consecuencias laborales. Por último, en la actividad número 4, se invita a los alumnos a que exploren las zonas de SL en las que se reproducen ciudades de habla hispana o inglesa, como pueden ser Barcelona o Londres.



⁵¹ <https://marketplace.secondlife.com/>

Como preparación para esta actividad, los alumnos recibieron una tutoría en la que se les enseñó a utilizar las herramientas básicas de SL. En la mayoría de los casos, los alumnos aprendieron a manejar este entorno sin mayores dificultades. Durante el desarrollo de estas actividades se produjeron problemas técnicos puntuales: en dos casos fue necesario proveer a los alumnos de un ordenador portátil que dispusiera de las características técnicas necesarias para poder utilizar SL correctamente. Se produjeron también algunos problemas con la herramienta de voz de SL así como con la aplicación de teletransporte.

3. LAS REFLEXIONES DE LOS ALUMNOS

La actividad fue valorada de manera positiva por la mayor parte de los alumnos. Es interesante realizar un análisis cualitativo las reflexiones realizadas por algunos de los alumnos británicos, pues hacen referencia, a veces sin saberlo, a aspectos de la dimensión afectiva del aprendizaje de ELE. En algunos casos mencionan la incidencia del uso de esta plataforma en los niveles de confianza a la hora de expresarse en español:

El “Alumno núm. 1” y el “Alumno núm. 2”, por ejemplo, comentan que, tras la realización de la actividad, sus niveles de confianza a la hora de hablar en español aumentaron y que no les avergonzaba tanto cometer errores:

Alumno núm. 1:

My confidence levels for speaking Spanish have gone up a lot more than I thought they were going to and I feel less silly about making mistakes.

Alumno núm. 2:

I've got a huge boost of confidence when I'm speaking to my Spanish partner because I know that when I make a mistake he can correct me and then I don't feel so bad about it. It gives me the chance to utilize my Spanish skills and build my confidence in terms of speaking Spanish, not just virtually but when I use it in a face-to-face sort of method.

Otros alumnos hacen referencia al hecho de no estar físicamente presentes; el “Alumno núm. 3º”, por ejemplo, compara la experiencia con la comunicación cara a cara, y afirma que en este caso se sintió menos nervioso:

Alumno núm. 3:

I felt I didn't have much pressure compared to a face-to-face conversation, which made me feel a lot less nervous, because I could make mistakes and not have to be [physically] in the conversation somewhere. Talking through the computer, I felt that I had quite a good sense of security.

El “Alumno núm. 4”, por su parte, incide también en el hecho de no estar físicamente presente, que redujo considerablemente la presión a la que de otro modo habría estado sometido:

Alumno núm. 4:

I wasn't nervous at all, I was quite relaxed. It was better for me that they weren't physically present, because I think that that would have made me more nervous, more likely to forget things.

El “Alumno núm. 5” hace referencia a sus creencias de autoeficacia afirmando que, durante la actividad, el hecho de no estar cara a cara con su interlocutor hizo que sintiera que su capacidad para expresarse en español era mejor:

Alumno núm. 5:

[Not being physically present] I think it helps me because it makes me feel less nervous. It's quite strange, but I feel like I know more things and I'm better at speaking Spanish when I don't have to look at the person for some reason. I can speak better in SL than I would probably in a conversation.

Vemos pues que gran parte de los alumnos que participaron en esta actividad apreciaron diferencias desde el punto de vista afectivo a la hora de hablar en la lengua extranjera utilizando SL. El siguiente paso de esta investigación en curso será analizar los datos cuantitativos de experiencias similares con el fin de intentar determinar si el uso de mundos virtuales para la interacción oral en la lengua extranjera puede incidir de una manera significativa en los niveles de ansiedad y las creencias de autoeficacia de los alumnos.

4. CONCLUSIÓN

En este artículo hemos presentado el mundo virtual SL como una posible herramienta de innovación en el aula de ELE que nos permite incorporar actividades de interacción oral con hablantes nativos de español. Hemos descrito cómo se ha llevado a cabo una actividad de intercambio oral entre alumnos españoles e ingleses a través de este mundo virtual. Como ya comentamos, será necesario investigar en profundidad los posibles efectos que la ausencia física y la inmersión podrían tener en nuestros alumnos y, sobre todo, en la dimensión afectiva del aprendizaje de una lengua extranjera. Los datos aquí presentados son tan solo una muestra de algunas de las percepciones y reflexiones que los alumnos involucrados en esta experiencia han querido compartir, y apuntan hacia vías de investigación enormemente interesantes.

BIBLIOGRAFÍA

Association of Virtual Worlds (2008), *The Blue Book: A Consumer Guide to Virtual Worlds*. Florida: Association of Virtual Worlds [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://www.associationofvirtualworlds.com/pdf/Blue%20Book%204th%20Edition%20August%202008.pdf>

Dalgarno, B. et al. (2011), "An Australian and New Zealand scoping study on the use of 3D immersive virtual worlds in higher education". En Steel, C.H. et al. (eds.) (2011) *Curriculum, technology & transformation for an unknown future. Proceedings ascilite Sydney 2010* [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://ascilite.org.au/conferences/sydney10/procs/Dalgarno-full.pdf>

De Freitas, S. (2007), *Learning in Immersive Worlds. A Review of Game-Based Learning*. JISC Report. Reino Unido: Higher Education Funding Council for England (HEFCE) [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf

De Freitas, S. (2008), *Serious virtual worlds: A scoping study*. Bristol: Joint Information Systems Committee [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/seriousvirtualworldsv1.pdf>

Henderson, M. et al. (2009), "Language acquisition in *Second Life*: Improving self-efficacy beliefs", *Same places, different spaces. Proceedings ascilite Auckland 2009* [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/henderson.pdf>

Hew, K. F. & Cheung, W. (2010), "Use of three-dimensional (3-D) immersive virtual worlds in K-12 and higher education settings: A review of the research", *British Journal of Educational Technology* 41(1): 33-55. Oxford: Blackwell Publishing.

Kirriemuir, J. (2010), *Virtual world activity in UK universities and colleges: Virtual teaching in uncertain times. Snapshot #8: Spring 2010*. Bath: Eduserv [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://virtualworldwatch.net/wordpress/wp-content/uploads/2010/05/Snapshot-8.pdf>

Molka-Danielsen, J. et al. (2007), "Teaching Languages in a Virtual World", *NOKOBIT Proceedings*. Oslo: Tapir Akademisk Forlag [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web:

<http://home.himolde.no/~molka/Teaching-Languages-post-Nokobit2007.pdf>

Salmon, G. (2009), "The Future for (Second) Life and Learning", *British Journal of Educational Technology* 40 (3): 526-538. Oxford: Blackwell Publishing.

Schneider, C. & Panichi, L. (2009), "Second Life as a virtual platform for language education", *Proceedings of the 2nd ICT for Language Learning Conference*. Florencia: Simonelli Editore [consulta: 2 de octubre 2011]. Disponible en la web: http://www.pixel-online.net/ICT4LL2009/common/download/Proceedings_pdf/Christel_Schneider,Luisa_Panichi.pdf

Warburton, S. (2009), "Second Life in Higher Education: Assessing the Potential for and the Barriers to Deploying Virtual Worlds in Learning and Teaching", *British Journal of Educational Technology* 40 (3): 414-426. Oxford: Blackwell Publishing.